任天堂 ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
TETRIS 2
+BomBliss
BPS
取扱説明書
BPS-52
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

TETRIS ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM
BY ALEXEY PAJITNOV
BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC,
PROGRAM BY CHUN SOFT, MUSIC BY KOICHI SUGIYAMA

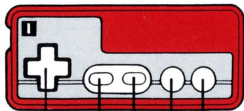
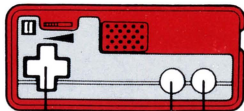
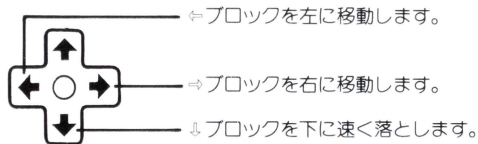
このたびはビーピーエスのファミリーコンピュータ用ロムカセット「テトリス2＋ボンブリス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1．愉快なパズルゲームテトリス２＋ボンブリス

さあ、あのテトリスがテトリス２＋ボンブリスとなって新たに登場です。
テトリスのルールは、４つの四角形で構成されたピース（テトラミノ）が画面上部からランダムで１つずつ落ちてきます。テトラミノを操作して横１列（10ブロック分）にすき間なく並べると、並べた列のブロックが消えてなくなる、というものでした。
テトリス２はテトリスのルールを基本とした３種類のゲームと２人用対戦型のゲームです。
ボンブリスはブロックの中に爆弾ブロックが登場します。落ちてくるピースを操作して横１列にブロックを並べたときに爆弾ブロックがあると、爆弾ブロックが爆発してブロックを消すというものです。ボンブリスには２種類のゲームとコンストラクションが用意されています。
では、テトリス２＋ボンブリスの世界にはいることにしましょう。

2. コントローラ各部の名称と使い方

1PLAYER(プレイヤー)ゲームの時、コントローラⅠを使用します。
2PLAYERS(プレイヤーズ)ゲームの時、コントローラⅡを使用します。

●✚ボタン

●各種メニュー画面のとき

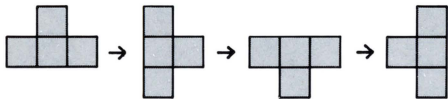
⇧⇩⇦⇨でコマンドを選びます。

⇧⇩⇦⇨でレベルなどを選びます。

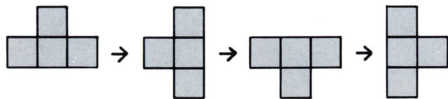
⇧⇩⇦⇨で文字などを選びます。

●Ⓐボタン

・メニュー画面のとき、コマンドを決定して次のメニュー画面(またはゲーム画面)に進みます。

・ゲーム画面のとき、ブロックが右に回転します。

●Ⓑボタン

・メニュー画面のとき、コマンドをキャンセルして前のメニュー画面に戻ります。

・ゲーム画面のとき、ブロックが左に回転します。

●SELECT(セレクト)ボタン

- メニュー画面のとき、コマンドを選びます。
- ゲームプレイ中のとき、次に出てくるピースの表示ON／OFFを切り替えます。
- ゲームプレイ中のポーズ状態のとき、BGMを選びます。

●START(スタート)ボタン

- メニュー画面のとき、コマンドを決定して次のメニュー画面(またはゲーム画面)に進みます。
- ゲームプレイ中に押すとポーズします。ポーズ状態のときに押すと、ゲームを中断した状態から始められます。

●SELECT(セレクト)ボタン＋START(スタート)ボタン＋Ⓐボタン＋Ⓑボタン

- タイトル画面にスキップします。(コントローラⅠのみ)

3. ゲームを始める前に

カセット（本品）をファミリーコンピュータ本体に正しくセットしてください。電源スイッチを入れてしばらくするとタイトル画面が表れます。

●タイトル画面

プレイするモードを選択（青色で表示）してSTARTボタンまたはⒶボタンを押します。

●プレイヤー選択画面

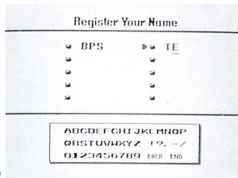
プレイヤーの選択ができます。しかし最初に電源をONにした状態ではプレイヤー（名前）は画面に表示されません。プレイヤーを登録する必要があります。

プレイヤーを登録するときは⇧⇩⇦⇨で▶をRegister Your NameにあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンを押します。プレイヤーを削除するときは⇧⇩⇦⇨で▶を Eliminate NameにあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンを押します。

●プレイヤー登録画面

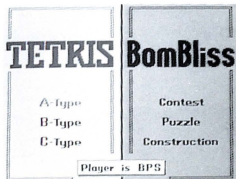
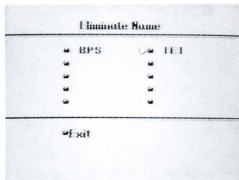
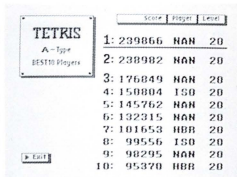
プレイヤー（名前）を登録します。３文字まで登録ができます。⇧⇩⇦⇨で画面下部に表示されている文字（青色で表示）を選びSTARTボタンまたはⒶボタンで文字を決定します。文字を戻したいときはBACKを選んでSTARTボタンまたはⒶボタンを押すかⒷボタンを押します。文字の入力が終わったらENDを選んでSTARTボタンまたはⒶボタンを押します。

注意

- ●プレイヤーは10人まで登録ができます。
- ●次のようなとき、プレイヤーは登録できません。
  - ・文字を３文字入力しないとき
  - ・３文字すべてがスペースのとき

●プレイヤー削除画面

登録したプレイヤーを削除します。⇧⇩⇦⇨で▶を削除したいプレイヤーにあわせてSTARTボタン または⒜ボタンを押します。削除の再確認を画面に表示するので削除したいときはOKを白色の文字にして START ボタンまたは⒜ボタンを押します。
プレイヤーの削除を取り消すときはCANCELを白色の文字にしてSTARTボタンまたは ⒜ボタンを押すかどの状態のときでも⒝ボタンを押せばキャンセルできます。

●ゲーム選択画面

プレイするゲーム（青色の文字）を選びSTARTボタンまたは⒜ボタンを押すとゲーム画面に進みます。

●レベル／ハイト選択画面

Level または Height を設定しSTARTボタンを押すとゲーム画面に進みます。

●チェックスコア画面

ゲーム選択画面で⇦または⇨を押しながら START ボタンまたはⒶボタンを押すとスコア表を見ることができます。テトリス2ではベスト10のスコア表をボンブリスではグランドスコア表を見ることができます。▶を動かして START ボタンまたはⒶボタンを押してコマンドを実行します。

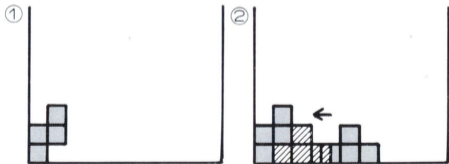
4. ブロックの消しかた（テトリス2）

落ちてくるブロックは４つの正方形で構成されたペンタミノです。落ちてくるブロックの形をよく見て、すき間ができないように並べます。ブロックを横１列に並べると、その列が消えます。

①こんな形のブロックがいきなり出てきました。とりあえず左側に……

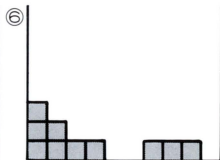
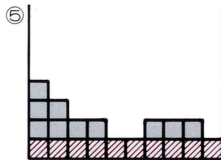
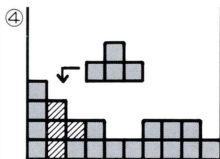
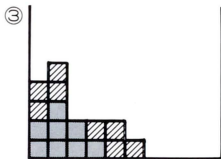
②次に出てきたブロックをプレイフィールドの底辺に着地した瞬間に⇦を押してすき間をうめます。

①

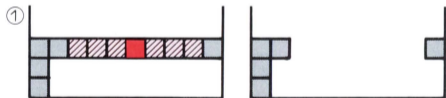
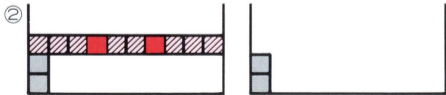
②

③最初と同じブロックが出てきました。右に連結できますが回転させると左にも並べることができます。

④出てきたブロックを回転させるとあいている部分にピタリと入ります。

⑤待望の横１列のブロックラインが完成しました。斜線部分がプレイフィールドから消えて……

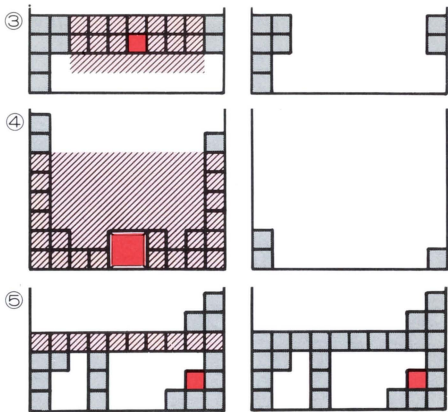
⑥残りのブロックが１列分落ちてきます。このようにゲームをプレイしていきます。

5. ブロックの消しかた（ボンブリス）

プレイフィールド上にあるブロックをすべて消すというゲームです。
落ちてくるブロックは2つから5つの四角形で構成されたブロックです。落ちてくるブロックの形をよく見て、すき間ができないように並べます。ブロックを横1列に並べたとき、横1列に並べたブロックに爆弾ブロックがある場合、爆弾ブロックが爆発してブロックが消えるというルールです。

①横1列の中に爆弾ブロックが1つあるときは爆弾ブロックの左右3つまでの範囲が爆発します。

②同じ列に爆弾が2つ以上ある場合はそれぞれの爆弾

ブロックが①と同じように爆発します。

③横２列になると爆弾ブロックの左右３つ目と上下１つ目までの範囲が爆発します。

④爆弾ブロック４つが正方形のようにまとめると左右４つ目と上下４つ目までの範囲が爆発します。

⑤横１列にしても揃えた列に爆弾ブロックがないときはその列は消えません。

一度にたくさんの列を揃えると、爆弾ブロックの爆発する範囲が大きくなります。
次の表を見てください。

列	上下	左右
1	0	3
2	1	3
3	2	3
4	3	3
5	4	4
6	4	4
7	5	5
8	5	5
9	6	6
10	6	6
11	7	7

列	上下	左右
12	7	7
13	8	8
14	8	8
15	8	8
16	8	8
17	8	8
18	8	8
19	8	8
20	8	8
21	8	8
22	8	8

6. A-Typeの遊びかた（テトリス2）

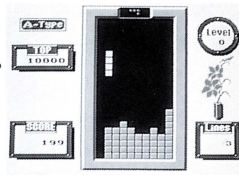
●ゲームのルール

●このゲームは、1つのゲームで高得点を競うゲームです。

●このゲームはエンドレス・タイプです。レベルとレベルの間にブレイク・タイムはありません。

●落ちてくるブロックを操作して、すき間ができないようにブロックを並べます。

●一度にたくさんの列をつくると、高得点となります。

●10のブロックラインをつくると、レベルが1つ上がります。レベルが上がると、落ちてくるブロックが速くなります。

●ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出ると、ゲームオーバーです。

●その他

●⇩を押している間、ドロップ点数が入ります。ブロックの移動している時間によってドロップ点数が変わります。0.2秒につき3点入ります。落ちてくるブロックが着地すると⇩を押してもドロップ点数は入りません。

●レベルは0～20の範囲で選べます。ただし、一度ゲームをプレイしてレベル21～29で終わったとき、レベルは0～29の範囲で選べます。
（例、レベル25でゲームオーバーになったとき、次のゲームプレイからは、レベル0～25の範囲で選べます。）

●レベル0以外からゲームスタートすると、スタートしたレベルにブロックラインの数が到達するまで、レベルは上がりません。
（例、レベル5からゲームスタートしたときは60のブロックラインをつくるまでレベルは上がりません。）

●ゲーム・オーバーのあとにTry again（トライ アゲイン）と表示されます。Yes（イエス）にあわせてSTART（スタート）ボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲーム・オーバーとなったレベルの初めから、ゲームを始めることができます。カーソルをNo.にあわせ

てSTART（スタート）ボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、A-Type（タイプ）のベストスコア10を画面に表示します。カーソルをExit（イグジット）にあわせてSTART（スタート）ボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲーム選択画面に進みます。

7. B-Type(タイプ)の遊びかた（テトリス2）

●**ゲームのルール**

●このゲームは、1つのレベル（面）で高得点を競うゲームです。

●落ちてくるブロックを操作して、すき間ができないようにブロックを並べます。

●一度にたくさんの列をつくると、高得点となります。

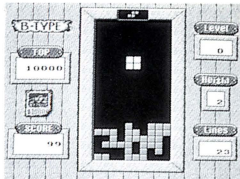
●25のブロックラインをつくると、1つのハイトがクリアです。ハイト5をクリアすると、1レベル上がります。

●ハイトが上がると、障害ブロックが多くなります。

●レベルが上がると、落ちてくるブロックが速くなります。

●ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出ると、ゲームオーバーです。

●**その他**

●⇩を押している間、ドロップ点数が入ります。ブロックの移動している時間によ

ってドロップ点数が変わります。0.2秒につき3点入ります。落ちてくるブロックが着地すると⇩を押してもドロップ点数は入りません。

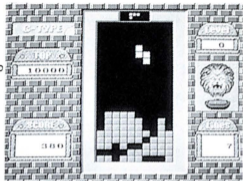
- ●レベルは0〜20の範囲で選べます。ただし、一度ゲームをプレイしてレベル21〜29で終わったとき、レベルは0〜29の範囲で選べます。(例、レベル25でゲームオーバーになったとき、次のゲームプレイからは、レベル0〜25の範囲で選べます。)
- ●ハイトは0〜5の範囲で選べます。
- ●1つのレベルをクリアすると、ボーナスが入ります。ボーナスは、
  ボーナス=(現在のレベル×1000)+(現在のハイト×1000)です。
- ●ゲームの面数は、レベル29、ハイト5までの150面です。
- ●ゲームオーバーのあとにTry againと表示されます。YesにあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲームオーバーとなったレベルの初めから、ゲームを始めることができます。カーソルを№にあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、B-Typeのベストスコア10を画面に表示します。カーソルをExitにあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲーム選択画面に進みます。

8. C-Typeの遊びかた（テトリス2）

●**ゲームのルール**

●このゲームは、1つのゲームで高得点を競うゲームです。

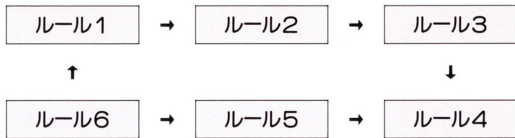
●ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出ると、ゲームオーバーです。

●このゲームは A-Type のゲームに、ライジングというルールを加えたゲームです。A-Typeのルールについては、17ページを見てください。

●ライジングについて

●ライジングとは、障害ブロックがプレイフィールドの下側から1段ずつはい上がってくる現象をいいます。障害ブロックのライジングには6つのルールがあります。6つのルールは、

1.落下ブロックが6ブロックあらわれるごとに1行ライジングします。
2.ライジングしません。
3.落下ブロックが16ブロックあらわれるごとに1行ライジングします。
4.ライジングしません。
5.落下ブロックが12ブロックあらわれるごとに1行ライジングします。
6.ライジングしません。

です。ゲームプレイ中に10のブロックラインをつくるごとに、1〜6の条件が変わります。ゲームスタート時は1に設定されています。この設定を変えることはできません。

（例、ゲームスタートしてから10のブロックラインを作るまでは、落ちてくるブロックが6つあらわれるごとに1行ライジングします。10のブロックラインを作ると、2番目のルールになります。6番目のルールの次は1番目のルールになります。）

9. Contest（コンテスト）の遊びかた（ボンブリス）

●ゲームのルール

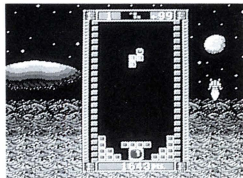
●このゲームは、各ステージ（面）の得点を合計したグランドスコアの得点を競うゲームです。

●各ステージ（面）ごとの得点を競うこともできます。

●落ちてくるブロックを操作して、すき間ができないようにブロックを並べます。

●ブロックラインを作ったとき、ブロックラインの中に爆弾ブロックがあると、爆弾ブロックが爆発してまわりのブロックも消えます。爆弾ブロックについては、14ページを見てください。

●障害ブロックをすべて消すと、次のステージに進みます。

●プレイヤーは100ピースまで使うことができます。また、落ちてくるピースはランダムです。

●ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出たり、または100ブロックを使っても障害ブロックを消すことができなかったときはゲーム・オーバーです。

●その他

●このゲームには、爆弾ブロックだけで作られた爆弾ピースがあらわれます。爆弾ピースは、ステージによって周期的にある回数に１回という割合であらわれます。
ステージ：１～５……８ピースに１回あらわれます。
ステージ：６～15……11ピースに１回あらわれます。
ステージ：16～30……15ピースに１回あらわれます。
●プレイフィールド上の障害ブロックが10より少なくなると、次にあらわれるピースが爆弾ピースになります。
●一度にブロックラインを４以上つくると、次にあらわれるブロックが爆弾ピースになります。
●１つのステージでプレイヤーのベスト・スコアがでると、ステージをクリアしたとき画面にNEW（ニュー） RECORD（レコード）！と表示されます。

●ゲーム・オーバーのあとにTry againと表示されます。YesにあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲーム・オーバーとなったレベルの初めから、ゲームを始めることができます。カーソルを№にあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、グランドスコア表を画面に表示します。▶を、表示されているプレイヤーにあわせて START ボタンまたはⒶボタンを押すと、そのプレイヤーの各ステージのベストスコアを表示します。▶を Exit にあわせてSTARTボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲーム選択画面に進みます。

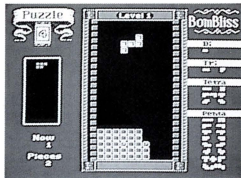
10. Puzzle（パズル）の遊びかた（ボンブリス）

●ゲームのルール

●プレイフィールド上の障害ブロックをすべて消して面をクリアしていくゲームです。

●プレイヤーは画面左側に表示されているブロックを全部使わなければいけません。

●⇧⇩で、操作できるブロックを見ることができます。

●ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出たり、またはすべてのブロックを使ってプレイフィールド上の障害ブロックをすべて消すことができなかったときは、ゲームオーバーです。

●その他

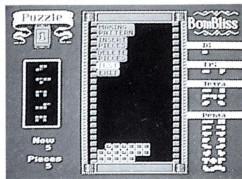
●ブロックラインを作ったとき、ブロックラインの中に爆弾ブロックがあると、爆弾ブロックが爆発してまわりのブロックも消えます。爆弾ブロックについては、14ページを見てください。

●現在プレイしているレベルをクリアすると、次のレベルに進みます。

●ゲームオーバーのあとにTry(トライ) again(アゲイン)と表示されます。Yes(イエス)にあわせてSTART(スタート)ボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲームオーバーとなったレベルの初めから、ゲームを始めることができます。カーソルを№にあわせてSTART(スタート)ボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、Puzzle(パズル)のレベル選択画面に進みます。Ⓑボタンを押すと、ゲーム選択画面に進みます。

●コンストラクションで作成した面もプレイすることができます。コンストラクションについては30ページを見てください。

11. Construction（コンストラクション）の遊びかた（ボンブリス）

コンストラクションでは、オリジナルのパターンをつくることができます。つくったパターンは、Puzzle（パズル）（ボンブリス）でプレイすることができます。

●ゲームの準備

①ゲーム選択画面でConstruction（コンストラクション）を選び、START（スタート）ボタンまたはⒶボタンを押すとゲーム画面に進みます。青色の文字が現在選ばれているゲームです。

②オリジナルのパターンを作るため、⇦⇨でConst.（コンスト）（面）を選び、START（スタート）ボタンまたはⒶボタンを押します。青色の文字が現在選ばれている番号です。

③画面がConstruction（コンストラクション）のメニュー画面に変わります。

●操作方法

基本的に、Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでメニューに戻ります。

●MAKING PATTERN（メイキング・パターン）

MAKING PATTERNを選び、Ⓐボタンを押します。

●⇧⇩⇦⇨でプレイフィールドにあるカーソルを動かします。

●Ⓐボタンでブロックをプレイフィールドに置きます。Ⓐボタンを押すごとに、①ブロック、②爆弾ブロック、③スペースの順に選べます。

●Ⓐボタンを押しながら、カーソルを動かすと、ブロックを連続に置く(消す)ことができます。

●STARTボタンまたはⒷボタンでコンストラクション・メニューに戻ります。

●INSERT PIECES（インサート・ピース）

INSERT PIECESを選び、Ⓐボタンを押します。

●画面左側のウインドウに⇨があらわれたら、⇧⇩でピースの順番を選び、Ⓐボタンを押します。

- 画面右側に⇖があらわれたら、⇧⇩⇦⇨で使うピースを選び、Ⓐボタンを押します。
- 画面左側のウインドウに選んだピースが表示されたら、⇧⇩⇦⇨で爆弾ブロックの位置を設定します。決定したら、Ⓐボタンを押します。
- ゲームに使うピースの数に合わせて、上記の操作を繰り返します。
- Ⓑボタンでコンストラクション・メニューに戻ります。

●DELETE PIECES（デイリート・ピース）

DELETE PIECES を選び、Ⓐボタンを押します。

- 画面左側のウインドウに⇦があらわれたら、⇧⇩で削除するピースを選び、STARTボタンまたはⒶボタンを押します。
- Ⓑボタンでコンストラクション・メニューに戻ります。

●TEST（テスト）

TEST を選び、Ⓐボタンを押します。

- Ⓐボタンを押して、つくったパターンをテストプレイすることができます。

●プレイが終了すると、画面左側のウインドウにYes(イエス) No(ノー)と表示されます。

●テストプレイをつづけるときはYes(イエス)にカーソルをあわせてⒶボタンまたはⒷボタンを押します。

●テストプレイを終了してコンストラクション・メニューに戻るときはNoにカーソルをあわせてⒶボタンまたはⒷボタンを押します。

●EXIT（イグジット）

EXIT(イグジット)を選び、Ⓐボタンを押します。

●作ったパターンをセーブして、コンストラクション・メニューを終了します。

●カーソルがEXIT(イグジット)を選んでいないとき、Ⓑボタンを押してもEXIT(イグジット)となります。

●注意

●コンストラクションでつくったパターンはPuzzle(パズル)でプレイすることができます。

●コンストラクションでつくったパターンはContest(コンテスト)ではプレイできません。

12. 2PLAYERS(プレイヤーズ)の遊びかた（テトリス2）

●ゲームのルール

●ブロックラインをたくさんつくって、相手にダメージを与えてミスをさせる対戦型ゲームです。

●落ちてくるブロックを操作して、すき間ができないようにブロックを並べます。

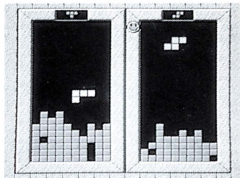
●ブロックラインをつくると、相手に同じ行の障害ブロックがライジングします。

●ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出ると、1回ミスです。1回ミスをすると、相手に ☺ マークが1つ入ります。

●先に ☺ マークを3つ入れたプレイヤーが勝ちです。

●2プレイヤー同時にミスをすると、引き分けです。

●その他

●1つの対戦が終わったら、コントローラⅠのどれかのボタンを押すと、次の対戦

を準備します。

●ゲームオーバーのあとにTry(トライ) again(アゲイン)と表示されます。Yes(イエス)にあわせてSTART(スタート)ボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ゲームオーバーとなったレベルの初めから、ゲームを始めることができます。カーソルをNoにあわせてSTART(スタート)ボタンまたはⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、タイトル画面に進みます。

●レベルは0～29の範囲で選べます。

●上級プレイヤーへ

●レベル／ハイトの選択画面のとき、SELECT(セレクト) ボタンを押しながらSTART(スタート) ボタンを押すと、障害ブロックが整列（1列だけ空いている）した状態でゲームを始めることができます。ハイトの数値が高いとやみつきになるほどおもしろいプレイが展開されます。

●注意

●START(スタート)ボタンを押してゲーム開始後に、コントローラのボタンを押さない（ゲームをプレイしない）状態だと、タイゲーム（引き分け）となります。

13. ゲーム中のその他の機能

●ゲームのポーズ

●ゲームプレイ中にSTARTボタンを押すと、ポーズします。ポーズ状態のときにSTARTボタンを押すと、ゲームを中断した状態から始められます。

●BGMを変える

●ゲームプレイ中にポーズ状態にしたときSELECTボタンを押すと、ゲームプレイ中のBGMを変えられます。BGMは全部で6種類です。また、BGMなしの状態も選べます。電源投入時やリセットしたときは、あらかじめ設定したBGMに変わります。

●次のブロックの表示

●ゲームプレイ中にSELECTボタンを押すごとに、画面上側にあるネクストウインドウのブロックの表示ON／OFFに切り替えます。

14. 得点について

一度にたくさんの列をつくると、高得点となります。ブロックラインをつくったときに、上から落ちてきたブロックによってブロックラインがつくられたときは、１回のブロックラインとして数えられます。
テトリス２とボンブリスとでは得点が異なります。次の表を見てください。

●テトリス２（A，B，C－TYPE）

Level ＼ Line	１ライン	２ライン	３ライン	４ライン
0	40	100	300	1200
1	80	200	600	2400
2	120	300	900	3600
3	160	400	1200	4800
4	200	500	1500	6000

●ボンブリス

Line ＼ Point	点　数
0	0
1	0
2	0
3	0
4	2

●テトリス2（A，B，C－TYPE）

Line / Level	1ライン	2ライン	3ライン	4ライン
5	240	600	1800	7200
6	280	700	2100	8400
7	320	800	2400	9600
8	360	900	2700	10800
9	400	1000	3000	12000
10	440	1100	3300	13200
11	480	1200	3600	14400
12	520	1300	3900	15600
13	560	1400	4200	16800
14	600	1500	4500	18000
15	640	1600	4800	19200
16	680	1700	5100	20400
17	720	1800	5400	21600

●ボンブリス

Point / Line	点　数
5	4
6	10
7	20
8	30
9	50
10	100
11	200
12	300
13	400
14	500
15	600
16	700
17	800

●テトリス2（A，B，C－TYPE）

Level ＼ Line	1ライン	2ライン	3ライン	4ライン
18	760	1900	5700	22800
19	800	2000	6000	24000
20	840	2100	6300	25200
21	880	2200	6600	26400
22	920	2300	6900	27600
23	960	2400	7200	28800
24	1000	2500	7500	30000
25	1040	2600	7800	31200
26	1080	2700	8100	32400
27	1120	2800	8400	33600
28	1160	2900	8700	34800
29	1200	3000	9000	36000

●ボンブリス

Line ＼ Point	点　数
18	900
19	※999
20	※999
21	※999
22	※999

※ボンブリス（コンテスト）での点数表示は“999”までです。

15. バックアップ機能について

このカセットには、バックアップ機能がついています。この機能により、次の機能を実現することができました。

①プレイヤー(名前)を10人まで登録ができます。

②A、B、C－TYPE（タイプ）でプレイしたゲームスコアを自動的にセーブ（ベスト10）します。

③コンテストでプレイしたゲームスコアを自動的にセーブ（ベスト10）します。
また、各面のスコアも自動的にセーブします。

④コンテストでプレイしたプレイヤー別のゲームスコアを自動的にセーブします。

⑤パズルでクリアした面の確認データを自動的にセーブします。

⑥コンストラクションで作成した面を、保存することができます。全部で10面まで作成できます。

●データの消去について

何らかの理由により、バッテリーバックアップされているデータを消去したいときは、次の方法で登録したプレイヤーやスコアなどのデータを消去することができます。

①プレイヤー削除画面を表示します。このとき画面は赤色になります。

②コントローラ[II]の⇩＋Ⓐボタン＋Ⓑボタンを同時に押しながら、コントローラ[I]のSTART（スタート）ボタンを押します。

③画面の右下側に、MEMORY（メモリー） CLEAR（クリアー）と表示されます。データを消去したいときはOK（オーケー）を白い文字にして、START（スタート）ボタンまたはⒶボタンを押します。

④操作をまちがえたときなど、データを消去したくないときは CANCEL（キャンセル） を白い文字にして、START（スタート）ボタンまたはⒶボタンを押します。どのような状態でも、Ⓑボタンを押せばデータの消去をキャンセルすることができます。

●注意

セーブしたデータを確実に保存するために、かならずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。

●使用上の注意

1）このカセットには、バックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、かならずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。また、本体の電源を入れたままでむやみにカセットを抜き差ししたり、むやみに電源をON／OFFしないでください。
2）ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
3）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
4）長時間ゲームをするときは、健康のため約２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
5）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解したりしないでください。
6）端子部に手を触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因となります。
7）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
8）ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ※を接続すると残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。※スクリーン投影方式テレビ